American DJ® AUDIO

Featuring:





seamless loop




Q-Start



COMPACT disc DIGITAL AUDIO

PROformer plus

NOTAS IMPORTANTES PARA MODELOS DE EEUU Y CANADA

AVISO:

PARA PREVENIR INCENDIOS Y DESCARGAS ELECTRICAS MANTENER EL CD PLAYER LEJOS DEL AGUA Y LA HUMEDAD.

PRECAUCION:

1. Coger el cordón del enchufe con cuidado. Sin romperlo ni deformarlo, ya que ello puede ser causa de su mal funcionamiento. Estirar de la clavija del enchufe para extraerlo de la pared. No estirar del cordón.

2. Para evitar descargas eléctricas, no quitar la tapa del CD mientras está conectado a la corriente. Si tiene algún problema con la unidad, llame a su distribuidor más cercano de American DJ.

3. No introduzca objetos metálicos ni derrame líquidos dentro del CD player. Puede provocar una descarga eléctrica.

Por favor apunte y guarde el modelo y número de serie de su aparato. (etiqueta del producto). Para futuras referencias.

Model No.___________________________

Serial No.___________________________

CUIDADO

No abrir - riesgo de descarga

CUIDADO: PARA REDUCIR EL RIESGO DE DESCARGA,NO ABRIR LA TAPA DEL CD PLAYER. NO HAY PARTES QUE EL USUARIO DEBA MANEJAR DENTRO. UTILICE SIEMPRE EL SERVICIO AUTORIZADO AMERICAN DJ

La señal triangular con el simbolo del relámpago alerta al usuario de la presencia de "voltaje peligroso" en los productos incluidos dentro, y de suficiente magnitud para constituir un riesgo de electroshock.

La señal triangular con el simbolo de interjección alerta al usuario de la presencia de instrucciones importantes de manejo y mantenimiento en el manual del usuario que acompaña al CD player

NOTA:

Este CD player usa un laser semiconductor . Se recomienda utilizar en habitaciones con una temperatura entre: 41º F - 95º F / 5º C - 35º C

CUIDADO

PARA PREVENIR UNA DESCARGA ELECTRICA NO UTILIZAR ALARGOS DE CORRIENTE, SIN PROTECCION A MENOS QUE LOS CONECTORES SE INSERTEN CON CUIDADO Y NO QUEDEN EXPUESTOS AL AIRE.

CUIDADO:

UTILICE LOS CONTROLES Y AJUSTES PARA LO QUE FUERON ESPECIFICAMENTE DISEÑADOS, DE OTRO MODO PUEDE RESULTAR PELIGROSO.

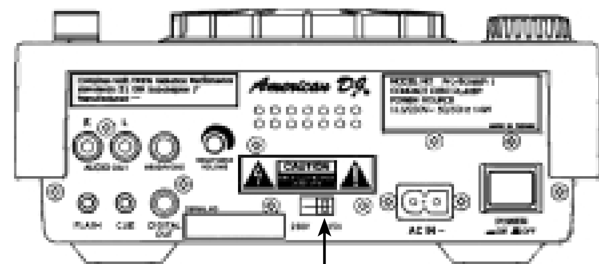
EL COMPACT DISC PLAYER NO DEBE SER AJUSTADO O REPARADO POR NADIE A EXCEPCION DEL PERSONAL CUALIFICADO.

NOTA:

Esta unidad puede causar interferencias en la recepcion de radio y televisión.

Selección de Voltaje

- Seleccione el voltaje adecuado con el SELECTOR DE VOLTAJE del panel posterior con un destornillador
- No cambie el SELECTOR DE VOLTAJE forzándolo, ello podría causar daños.
- Si el conmutador del SELECTOR DE VOLTAJE no se moviera suavemente, contacte con el servicio técnico.



SELECTOR DE VOLTAJE

INSTRUCCIONES DE SEGURIDAD

I. Lea las Instrucciones - Por su seguridad lea las instrucciones antes de comenzar a utilizar el aparato.

2. Guarde las Instrucciones - Estas le serviran en un futuro como guía rápida de referencia o de consulta.

3. Cuadros de Atención - Todos los avisos icluidos en las instrucciones de manejo deben ser teni-dos en cuenta.

4. Siga las Instrucciones - Todas las instrucciones de manejo deben ser seguidas.

5. Agua y Humedad - No utilizar el aparato cerca del agua - ejemplo: cerca de las tuberías del baño, fregaderos, sobre una base mojada o cerca de una piscina, etc.

6. Ventilación - El aparato debe estar situado en un lugar cuya posición no interfiera en su sistema de ventilación. Ejemplo: el aparato no debe situarse encima de una cama, un sofá, una silla, alfombra o superficies similares que pueden bloquear las aberturas de ventilación o, dentro de muebles como una librería, vitrina, o armario, que pueden impedir que el aire fluya a través de las aberturas de ven-tilación.

7. Calor - El aparato debe estar situado lejos de fuentes de calor como radiadores, registros de calor, estufas, u otros aparatos (incluyendo am-plificadores) que produzcan calor.

8. Tomas de Corriente - El aparato debe estar conectado a una toma de corriente del tipo que se describe en el manual de instrucciones o del que viene marcado en la unidad.

9. Toma de Tierra y Polarización - Se deben tomar precauciones sobre la toma de tierra y la polarización del aparato.

10. Protección de Corriente - El cable de corriente debe pasar siempre libre de obstáculos, no siendo pisado o pellizcado en su recorrido, prestando especial atención que el cordón y el enchufe se mantengan en perfecto estado así como el punto en el que sale desde el aparato.

11. Limpieza - El aparato debe ser limpiado según las recomendaciones del fabricante.

12. Periodos sin usar - El cordón de corriente del aparato debe desenchufarse de la pared si no se va a usar durante largos periodos de tiempo.

13. Objetos y Líquidos - Tener cuidado que no caigan objetos o salpiquen líquidos en los com-ponentes del interior del aparato.

14. Servicio Técnico - El aparato solo debe ser repa-rado por personal del servicio técnico cualificado cuando:

    A. El cordón de corriente o el enchufe hayan sido dañados.

    B. Caigan objetos o líquidos en el interior del aparato.

    C. El aparato haya estado expuesto a la lluvia o al agua.

    D. El aparato deje de funcionar correctamente o se aprecie un cambio notable en sus fun-ciones de manejo.

    E. El aparato se haya caído o presente daños internos.

15. Servicio - El usuario no hará servir el aparato de otro modo del que se describe en el manual de instrucciones. Para cualquier otro servicio debe ser enviado al servicio técnico autorizado.

PREPARACION

1. Comprruebe el contenido.

Compruebe que la caja contiene los siguientes elementos:

1) Pro Scratch 1 Professional CD player.
2) Manual de Instrucciones (este libro)
3) 1 juego de cables RCA .
4) 1 cable de Control (1/8" MINI JACK)
5) Tarjeta de Garantía

2. Instalando las unidades

Monte las unidades sobre su consola o en una Flightcase

3. Conexiones

1) Apague el interruptor de corriente.
2) Conecte los cables RCA incluidos desde su Pro-Scratch 1 a la entrada input de la mesa de mezclas.
3) Conecte el cable minijack 1/8" desde su Pro Scratch 1 a la entrada (A o B) de una Mesa de Mezclas compatible American DJ "Fader Q Start". (Esto le permitirá utilizar la función Fader "Q" Start - Vea "Q" start control pg. 5)

CUIDADO:

• Asegurese de utilizar cables originales. Usar otro tipo de cables puede causar daños a su equipo.

• Apague el equipo cuando conecte los cables de control remoto. Puede no funcionar correctamente

CUIDADO:

- El reproductor trabaja con normalidad si la unidad está montada con el panel frontal hasta con una inclinación de hasta 15º. Si la unidad se inclina excesivamente, los CD's pueden no leerse correctamente. **(Fig 1)**

CUIDADO:

- La pantalla de LCD se ha diseñado para que sea visible claramente con la inclinación mostrada en la **Fig 2**. Monte la unidad de control dentro de estos rangos.

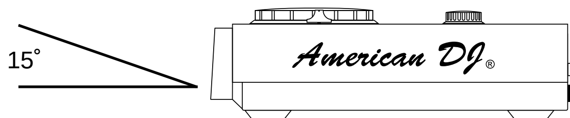


Figure 1

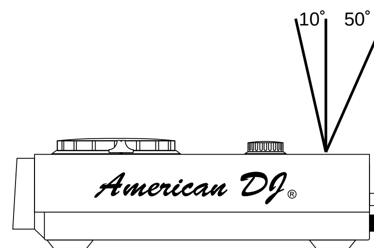


Figure 2

NOTAS GENERALES DE USO

- Evitar las temperaturas altas. Tener en cuenta la suficiente dispersión del calor cuando se instale en un rack.
- Manejar el cable de corriente con cuidado.
- Desenchufar estirando del enchufe, no del cordón.
- Mantener el equipo libre de agua, humedad, y polvo.
- Desenchufar el equipo cuando no se vaya a utilizar durante largos periodos de tiempo.
- No obstruir las aberturas de ventilación.
- No dejar objetos extraños dentro del equipo.
- No dejar insecticidas, gasolina, y disolventes en contacto con el equipo.
- No modificar los componentes del equipo en ningún caso.

FUNCIONES BASICAS

- 8 times over sampling 1 bit D/A converter
- Auto cue
- Búsqueda de 1/75 de segundo (frames)
- Real time cue (“Cue al Vuelo”)
- 4 velocidades de scan
- Pitch display
- Salida Digital de RCA coaxial
- Gran pantalla digital visible desde distintos angulos.
- Fader “Q” Start Control **(a)**
- Loop a tiempo real
- Sampler (Muestreo hacia delante y hacia atrás)
- Efecto Bop **(b)**
- Flip-Flop (Relay Playback) **(c)**
- +/- 8%, 12%, 16% de rango de Pitch
- Jog Wheel Pitch Bend +/-100%
- Memory Backup, Por defecto la última lectura **(d)**
- Arranque instantáneo (menos de 10 ms)
- 3 Botones de Cue Programable.
- Sistema frontal de carga Slot In
- 384 Puntos Cue programables (128 x 3) **(e)**

(a) FADER “Q” START CONTROL: Esta función se utiliza con las mesas American DJ que incorporan la función Fader "Q" Start. Utilice esta función con 2 reproductores Pro Scratch 1. Conecte su Pro Scratch 1 tal y como se describe en la sección conexiones de este manual. Una vez conectados pongalos en marcha. Moviendo el fader de izquierda a derecha puede reproducir o poner en pausa el Pro Scratch 1. Por ejemplo, cuando utiliza dos reproductores Pro Scratch 1 y una mesa con la función Fader “Q” Start, cuando el cross-fader de la mesa está en la izquierda, y lo lleva un 20% a la derecha, el Disc 2 empezará la reproducción. Cuando el cross-fader está en la derecha, y lo lleva un 20% a la izquierda, el Disc 1 empezará la reproducción. Puede crear efectos parecidos al scratch con esta función. una vez memorizado el punto cue en cada uno de los reproductores, diferentes canciones o samples se pueden rellamar moviendo el croos-fader adelante y atrás. se pueden seleccionar nuevos puntos cue facilmente con su Pro Scratch 1 **(vea memorización de puntos cue Pag 13).**

(b) BOP EFFECT: El botón del efecto Bop se utiliza de dos formas, una para crear un efecto similar al sampler, y la otra para volver Instantáneamente al último punto cue memorizado. Esto le permite crear efectos espectaculares. El efecto Bop se crea de una forma sencilla. (Vea Efecto BOP pag 15).

(c) FLIP-FLOP: Esta función se utiliza en conjunción con mesas American DJ® que tengan función Fader “Q” Start. Deben utilizarse dos reproductores Pro Scratch 1 para la función FLIP-FLOP. Conecte su Pro Scratch como se describe en la sección del manual. Esta función permite que una vez que el tema del reproductor "A" ha sido reproducido por completo, el reproductor "B" comienze la reproducción instantáneamente.
Para más información acerca de esta función vea FLIP-FLOP™ Pag 18.

(d) MEMORY BACKUP: El Pro Scratch 1 tiene una memoria back-up de 5 años, que guarda sus memorizaciones en caso que accidentalmente se apague el aparato. Pro Scratch 1 guarda automáticamente la última configuración (repeat, SGL, CTN y parámetros de efectos) si el equipo se desenchufa. The Pro Scratch 1 también mantiene los puntos cue memorizados si accidentalmente saca el CD o se apaga el aparato. Para guardar sus ajustes en la memoria mantenga apretado **el BOTON MEMORY (7)** durante 5 segundos.

(e) PUNTOS CUE PROGRAMABLES: El Pro Scratch 1 tiene tres botones Flash Start (8). 128 puntos Cue pueden ser guardados en cada uno de los **BOTONES FLASH START (6)**, 384 en total. Estos puntos Cue pueden ser guardados en la memoria interna para ser rellamados en cualquier momento.

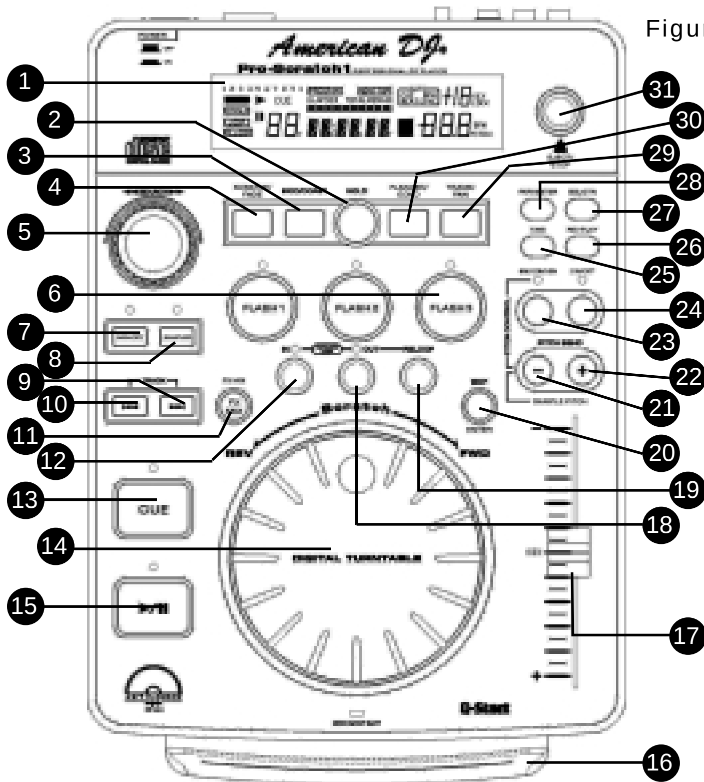


Figure 3

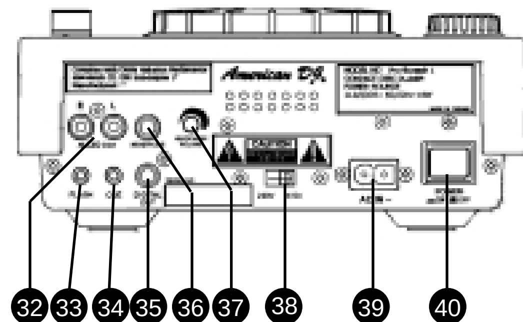


Figure 4

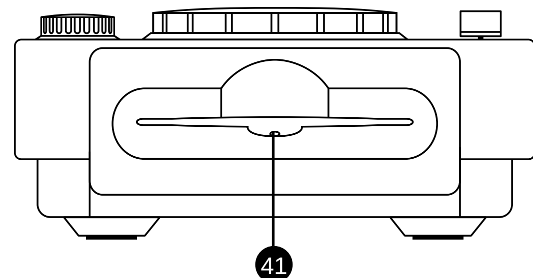


Figure 5

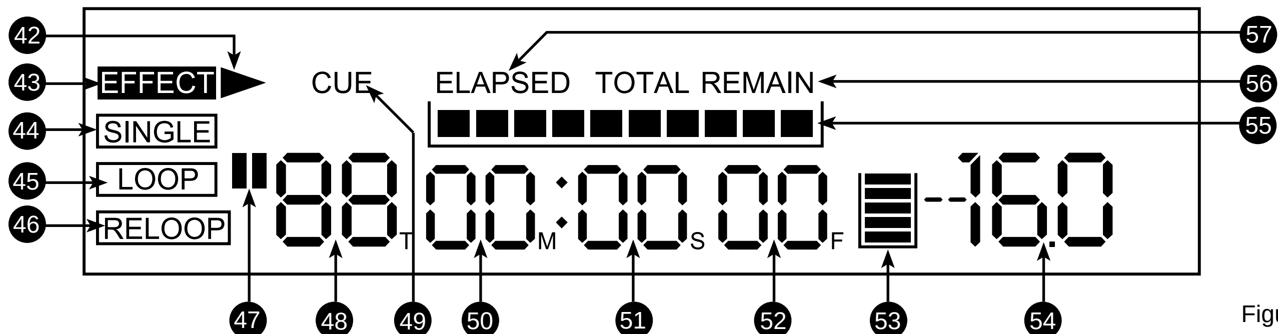


Figure 6

A. TOP UNIT CONTROLS (FIGURE 3)

1. LCD DISPLAY - Este display de LCD de alta calidad indica todas las funciones activadas. Este Display es fácilmente visible desde varios angulos (ver pag 4). Los ICONOS del display se explican en la sección D.

2. BOTON HOLD - Este botón le permite ajustar y mantener cualquier parámetro nuevo en los efectos. Este botón se iluminará de color azul cuando esté activado. Si no selecciona esta función cualquier cambio en los parámetros será momentáneo.

3. BOTON SKID/COAST - Este botón se utiliza para activar y desactivar los efectos SKID o COAST. Vea construir efectos pag 22.

4. BOTON SCRATCH/FADE- Este botón se usa para activar y desactivar los efectos SCRATCH o FADE. Vea construir efectos pag 21.

5. SEARCH WHEEL - Esta rueda tiene 4 posiciones de velocidad hacia delante y hacia atrás de búsqueda en las pistas. Cuanto más gire la rueda en cualquier dirección mas rápida será la búsqueda.

6. FLASH BUTTONS 1-3 - Estos botones se usan para guardar (3) puntos cue o (3) muestras samples. Cada Botón Flash puede guardar tanto un sample como un punto cue.

7. BOTON MEMORY - Este botón le permite programar hasta 3 puntos cue o tres samples en los tres **BOTONES FLASH (6)**. También puede usar este botón para rellamar samples.

8. BOTON SAMPLER - Este se usa para activar la función sampler. Cuando se activa la función cualquier sample creado puede ser reproducido en modo loop.

9. ►►I TRACK BUTTON - Este botón se usa para seleccionar la pista deseada.- Apretandolo salta a la siguiente pista. Manteniéndolo apretado pasa rápidamente por las pistas.

10. I◄◄ TRACK BUTTON - Este botón se usa para seleccionar una pista. Apretándolo una vez salta a la anterior pista. Manteniéndolo apretado pasa rápidamente hacia atrás por las pistas.

11. FX MIX - Este activa el modo FX-MIX Este modo parará automáticamente la reproducción de pista o sample y comenzará desde el punto cue seleccionado.

12. SEAMLESS LOOP IN BUTTON - "CUE AL VUELO" - Esta función permite marcar un PUNTO CUE (veer CUE POINT pag 11) sin detener la música ("al vuelo"). Este botón también marca el punto de inicio de un loop (veer SEAMLESS LOOP).

13. CUE - Apretando el botón **CUE** durante la reproducción la canción se detiene y vuelve al último punto cue memorizado (ver marcando un PUNTO CUE, pag 13). El LED CUE rojo brillará cuando la unidad esté en modo cue. El LED parpadeará cada vez que un nuevo CUE sea marcado. El botón CUE puede ser emplepara reproducir un CD. Cuando suelte este botón el CD vuelve instantáneamente al PUNTO CUE. tambien puede golpear el CUE para crear un efecto BOP (ver definición de BOP EFFECT pag. 5).

14. JOG WHEEL - Esta rueda tiene 2 funciones:

A. La rueda jog wheel actuará como un buscador frame a frame mientras el CD esté parado, o en modo pausa para marcar un punto CUE.

B. También trabaja como un pitch bend, si se gira en sentido de las agujas del reloj el pitch se incrementa hasta en un 100%, y en sentido contrario a las agujas del reloj decrece hasta un -100%.
La variación dependerá de la rapidez con que gire en modo continuo la rueda de manejo (Jog wheel)

15. PLAY/PAUSE BUTTON - Cada vez que apriete el boton PLAY/PAUSE la función cambia de play a modo pausa o de Pausa a modo Play. mientras está en PLAY se ilumina el LED verde, y mientras está en modo PAUSA, el LED verde Parpadeará.

16. TRANSPORT SLOT - Los CD's se insertan como en un reproductor de coche. Simplemente inserte el disc en la ranura y la unidad lo leerá automáticamente.
Nunca intente forzar un disco en la ranura del lector con el aparato apagado.

17. PITCH SLIDER - Este deslizante se utiliza para ajustar el tempo de los temas que reproducimos. El ajuste que hayamos realizado se mantendrá hasta que movamos el pitch o lo desactivemos. Este ajuste se puede hacer con o sin CD en el lector. El ajuste de pitch se mantendrá aunque hayamos cambiado de CD y se reflejará en cualquier otro que hayamos insertado. Esto quiere decir que si lo ajustamos a +2% en un CD, quitamos este y colocamos otro, este también tendrá un ajuste de +2% de pitch. El rango de pitch aplicado se mostrará en el **LCD (1).**

18. BOTON OUT - Este botón se utiliza para marcar el final del loop. El inicio del loop se ajusta apretando el **BOTON IN (12),** apretando el **BOTON OUT** se ajusta el final del loop. El loop sonará hasta que vuelva a apretar el **BOTON OUT** de nuevo.

19. BOTON RELOOP - Si ha creado un SEAMLESS LOOP (ver creando un SEAMLESS LOOP pag 11), pero el reproductor de CD no está en modo SEAMLESS LOOP (no suena el loop), apretando el BOTON RELOOP se reactivará el modo SEAMLESS LOOP. Para salir del loop apriete el **BOTON OUT (18)**. LOOP y RELOOP aparecerá en el **LCD DISPLAY (1)** cuando la función esté disponible.

20. BOP - Durante la reproducción, apriete BOP e instantáneamente volverá a sonar desde el último punto cue sin interrupción en la música. Use esta función para crear un efecto stutter.

21. (-) PITCH BEND - La función (-) pitch bend permite una bajada momentanea en los BPM's del CD (Beats por minuto) durante su reproducción. Esto permite ajustar los beats entre dos CD's u otra fuente de sonido que esté sonando. Recuerde, esta es una función momentanea, cuando saque el dedo del botón pitch bend los BPM's volverán automáticamente al pitch seleccionado en la regleta del **PITCH (17).**
Use este botón para bajar hasta un -100%.
Use esta función sincronizar dos temas. Para un ajuste más preciso de pitch utilice la regleta de PITCH (17), para sincronizar los BPM's con los de la otra fuente de sonido.

22. (+) PITCH BEND - La función (+) pitch bend permite una subida momentanea en los BPM's del CD (Beats por minuto) durante su reproducción. Esto permite ajustar los beats entre dos CD's u otra fuente de sonido que esté sonando. Recuerde, esta es una función momentanea, cuando saque el dedo del botón pitch bend los BPM's volverán automáticamente al pitch seleccionado en la regleta del **PITCH (17).**
Use este botón para aumentar hasta un +100%.

23. BOTON PITCH PERCENTAGE - Este botón cambiará el rango de porcentage de actuación del PITCH (17). El rango puede variarse entre 8%, 12%, and 16%. El rango de manipulación menor de pitch es 8% y el mayor es de 16% Para ajustar y seleccionar los distintos valores presione este botón.
El LED bajo el botón **PITCH PERCENTAGE (24)** le indicará con qué porcentage está trabajando, iluminado en verde para 8%, en naranja para 12 %, y en rojo para 16%.
Nota: El botón del pitch tiene que ser activado para que el LED marque un rango.

24. BOTON PITCH ON/OFF - Use este botón para activar o desactivar la función **PITCH (17).** El LED indicará que el pitch ha sido activado.

25. BOTON TIME- El botón TIME conmuta el valor del tiempo mostrado del **TIME METER (56)** entre TIEMPO TRANSCURRIDO, TIEMPO RESTANTE del tema, o TIEMPO TOTAL RESTANTE del CD.

26. REV/PLAY - Este botón activa el modo reverse/play. Esta función le permite reproducir un tema o un sample al revés. El pitch y los efectos funcionarán normalmente en este modo.

27. SGL/CTN - Este botón permite escoger entre reproducir en modo single o LP (todas las pistas en orden). Esta función opera también en modo **PROGRAM** y **FLIP FLOP.**

28. PARAMETERS - Este botón activa el modo parametros. Puede utilizar la función parámetros para ajustar sus preferencias en los efectos.

29. TRANS/PAN EFFECT - Este botón activa y desactiva los efectos TRANSFORMER o PANORAMIC. Vea construyendo efectos pag 22.

30. FLANGER/ECHO EFFECT - Este botón activa y desactiva los efectos FLANGER o ECHO.
Vea construyendo efectos pag 22.

31. EJECT/STOP - Apretando este botón expulsará un CD. NOTA: El disco no se expulsará hasta que el reproductor esté en modo cue o pausa para prevenir hacerlo accidentalmente mientras suena.

. PANEL TRASERO (FIG 4)

32. AUDIO OUT R & L - Salida de Audio. Conecte el cable RCA desde AUDIO OUT a la entrada de mesa.

33. FLASH MINI JACK - Este minijack le permite usar el crossfader de una mesa serie "Q" American DJ para activar cualquiera de los tres samples que se pueden guardar en los botones **FLASH (6).** Conecte el cable minijack desde FLASH en la parte posterior de su unidad a la salida CONTROL de su mesa compatible.

34. CUE MINI JACK - Conecte el cable minijack desde CUE en la parte posterior de su unidad a a la salida CONTROL de su mesa compatible. Esta función solo está disponible en las mesas

American DJ serie “Q”.

35. DIGITAL OUT - Utilice esta conexión para crear copias perfectas de sus CD's a Mini disc, CD-R, u otros soportes digitales.

36. HEADPHONE MONITOR - Conexión Estereo para auriculares.

37. HEADPHONE VOLUME CONTROL - Este botón rotatorio controla el volumen de salida de sus Auriculares **(36).**

38. VOLTAGE SELECTOR - Porque la corriente puede variar de un sitio a otro hemos incorporado un selector de voltage. Este conmutador permite seleccionar entre 115V o 230 V. Desconecte siempre el enchufe antes de cambiar el voltaje.

39. POWER CONNECTOR - Este conector es el principal. Asegúrese que la corriente de su local o vivienda es la adecuada.

40. POWER SWITCH - Utilice este interruptor para encender o apagar su aparato.

C. PANEL FRONTAL (FIG 5)

41. CD SLOT POWER INDICATOR - Este es el LED de corriente principal. Este LED brilla de color Indigo para ayudarle a insertar el CD en el reproductor en ambientes oscuros o con poca luz.

D. LCD DISPLAY (FIG 6)

42. INDICADOR PLAY- Este indicador se ilumina cuando el reproductor está en modo PLAY

43. INDICADOR EFFECT - Este indicador se ilumina al seleccionar uno de los 4 efectos.

44. SINGLE INDICATOR - Este indicador avisa que el reproductor de CD está en modo single. el tema sonará una vez y volverá al modo CUE. Si este indicador no se muestra el CD, está en modo continuo. El reproductor leerá todo el CD y volverá al modo cue al terminar la última canción.

45. LOOP - Este icono parpadea cuando se encuentre en modo loop. Este icono brillará cuando haya creado un loop sin reproducirlo.

46. RELOOP INDICATOR - Aparece cuando hay un LOOP creado o preparado para crearlo.

47. INDICADOR PAUSE - Este indicador se ilumina cuando el reproductor está en modo PAUSA.

48. TRACK INDICATOR - Este indicador muestra el track en reproducción o en modo CUE.

49. CUE INDICATOR - Este indicador se ilumina si aprieta el botón CUE y parpadea cuando un nuevo punto CUE es marcado.

50, 51, 52. TIME METERS - Este medidor muestra los Minutos, Segundos, y Frames actuales.
Este medidor muestra además si el tiempo es transcurrido, o restante del CD o del tema.
El tiempo visualizado depende de la función seleccionada. La selección del tiempo se mostrará bajo el **TIME METER** como **TOTAL REMAIN (57), REMAIN (57) O ELAPSE (58).**

53. MEMORY BUCKET INDICATOR - Este medidor tiene dos funciones. La línea roja exterior del cubo muestra el estado de la memoria cue. La línea indica que la memoria cue está llena. las 5 barras en el memory bucket muestra el estado del anti-shock. Cada barra son 2 segundos de anti-shock digital.

54. BPM/PITCH METER - Este medidor aparece en el display cada vez que se ajustan los BPM’s o el % de Pitch en el **PITCH SLIDER (17)**. El medidor indicará los **BPM** o el % de **PITCH (55)**.

55. TIME BAR INDICATOR - Esta barra da una aproximación visual del tiempo del track o del CD Esta barra parpadeará cuando el tema esté acabando. Este sistema es un gran recordatorio para saber que se acaba un tema y disparar el siguiente.

56. TOTAL/REMAIN INDICATOR - Cuando se indica **TOTAL** en el **LCD DISPLAY (1)** el **TIEMPO DESCRITO (50, 51, & 52)** en el LCD indicará el tiempo total restante del CD. Cuando se indica **REMAIN** en el **LCD DISPLAY (1)** el **TIEMPO DESCRITO (50, 51, & 52)** en el LCD indicará el tiempo restante del tema que está sonando.

57. ELAPSE INDICATOR - Cuando este indicador está activado el medidor **TIME METER (50, 51, & 52)** muestra el tiempo transcurrido del tema.

OPERACIONES BASICAS

1. LEYENDO/EXPULSANDO DISCOS

El Pro Scratch 1 solo puede reproducir CD's de 5 inch. 3 inch, y CD's ovalados no son compatibles. Inserte los CD's manejandolos siempre por sus extremos (ver Fig 7). con la etiqueta hacia arriba.
No toque la parte grabada (la cara brillante). Para cambiar de CD presione el botón **EJECT/STOP (31),** ver Fig 8.

CUIDADO:

- **NO** coloque objetos extraños en la bandeja de carga.
- **NUNCA** intente insertar más de un CD cada vez. Hacerlo supone el funcionamiento incorrecto del aparato
- **NO** intente forzar un disco en la ranura del lector con el aparato apagado. Esto podría dañar su equipo.

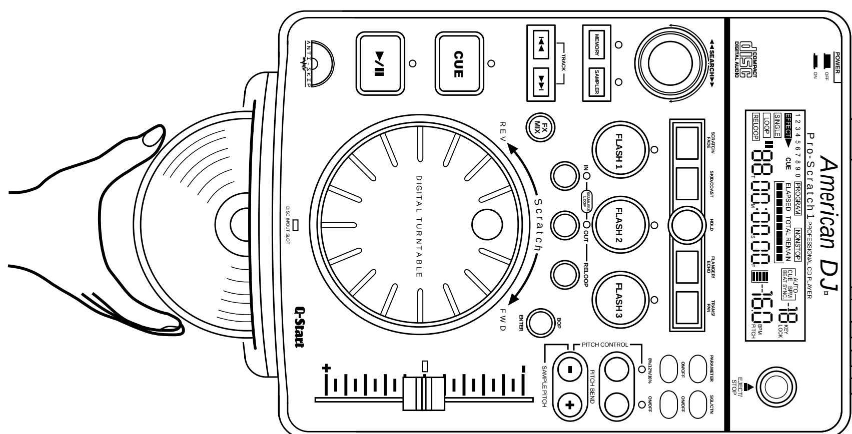


Figure 7: *Cuando inserte un CD manéjelo siempre por sus extremos y con la etiqueta hacia arriba.*

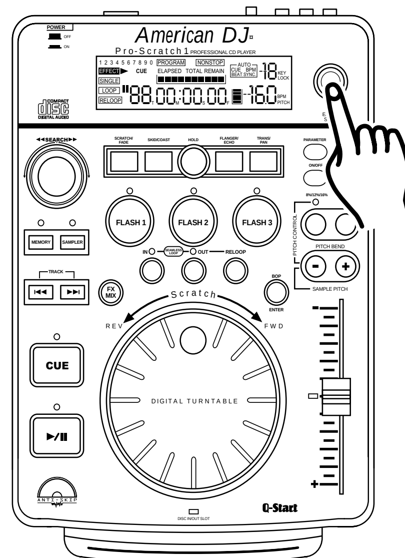


Figure 8

2. SELECCION DE PISTAS

Seleccione la pista deseada usando uno de los dos **BOTONES TRACK (9 y 10).** Apriete los botones **TRACK (9 y 10)** una vez para seleccionar un tema posterior o anterior. Mantenga apretados los botones **TRACK (9 y 10)** para una selección continua y rápida. Si utiliza los botones **TRACK (9 y 10)** para seleccionar un nuevo tema durante la reproducción, el nuevo tema seleccionado comienza tan pronto como se completa la búsqueda.

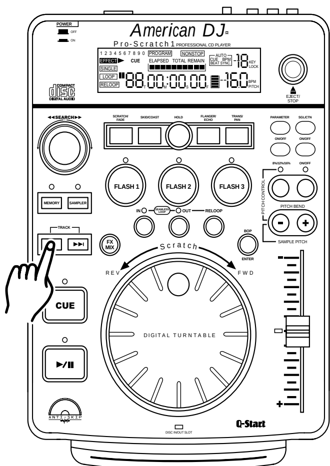


Figure 9: *Cuando inserte un CD manéjelo siempre por sus extremos y con la etiqueta hacia arriba.*

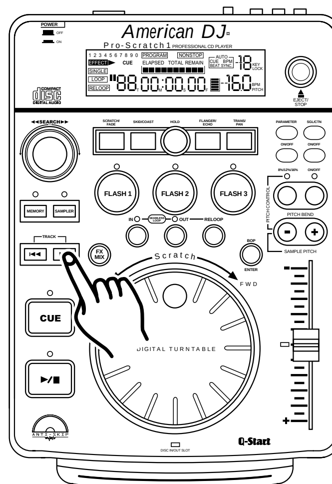


Figure 10: *Cuando inserte un CD manéjelo siempre por sus extremos y con la etiqueta hacia arriba.*

3. COMENZANDO LA REPRODUCCION - *Fig 11*

Inserte un CD de Audio (Ver pag 10 *LEYENDO/EXPULSANDO DISCOS*). Apriete el botón **PLAY/PAUSE (15)** con un disco insertado para comenzar la reproducción. El indicador **PLAY (41)** se ilumina cuando comienza la reproducción. El punto de partida de cada tema se memoriza automáticamente como punto CUE. De esta forma el lector vuelve al punto de partida memorizado cada vez que apretemos el botón **CUE (13)** o el botón **BOP (20).**

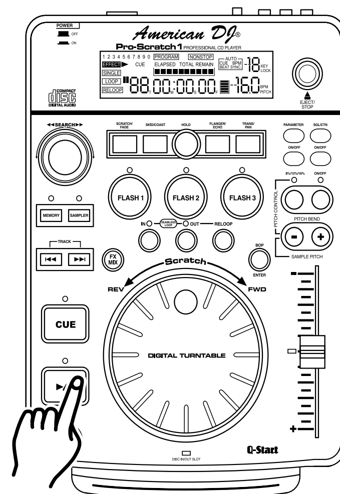


Figure 11

4. AUTO CUE

Cuando el CD es leido, el punto cue es el primer sonido grabado del CD, el principio de la pista 1. Si cambia de pista antes de apretar el botón **PLAY (15)** el punto CUE cambia al nuevo comienzo.

5. PARANDO LA REPRODUCCION - *Figs 11 y 12*

Parando la reproducción, el mecanismo no se detiene. Con las funciones de Cue o Pausa puede comenzar a reproducir un tema inmediatamente. El mecanismo solo se para si expulsa el CD del lector o pone el modo SLEEP. Hay 2 formas de interrumpir la reproducción:

1) Apriete el botón **PLAY/PAUSE (15)** durante la reproducción. El CD se detendrá en el punto exacto en el que se apretó el botón **PLAY/PAUSE (15)**.
2) Apriete el botón **CUE (13)** durante la reproducción. El CD se detendrá y volverá a la posición del último punto cue marcado.

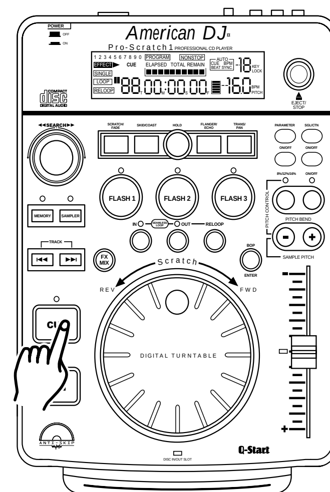


Figure 12

6. PAUSA - *Fig 11*

Esta función detiene la reproducción en el mismo punto en el que apretó el botón **PLAY/PAUSE (15).** Apretando el botón **PLAY/PAUSE (15)** conmutará entre los modos PLAY o PAUSA. Cuando la pausa está activada, el **INDICADOR PAUSE (46)** en el **LCD DISPLAY (1)** brillará. El LED verde del botón **PLAY/PAUSE (15)** también comenzará a parpadear repetidamente.

7. BUSQUEDA FRAME A FRAME

Esta función le permite fijar un punto concreto de un tema, marcar un punto cue, sample, o punto de loop. Para utilizar esta función primero debe poner el reproductor en modo Pause (ver seccion 5) o modo Cue (ver seccion 7). Una vez que está en modo Pause o Cue gire el **JOG WHEEL (14)** a través del tema (Fig 13). Girando la rueda en el sentido de las agujas del reloj avanzará frame a frame y girando la rueda en sentido contrario a las agujas del reloj retrocederá frame a frame. Cuando utilice el **JOG WHEEL (14)** la función monitor le permite escuchar lo que está sonando. Una vez que ha marcado el punto de partida con el botón **PLAY/PAUSE (15)** grabe su punto cue en memoria tal como indica la Figura 11. Apretando el botón **CUE (10)** como indica la Figura 12 podremos volver ahora a su punto cue memorizado.

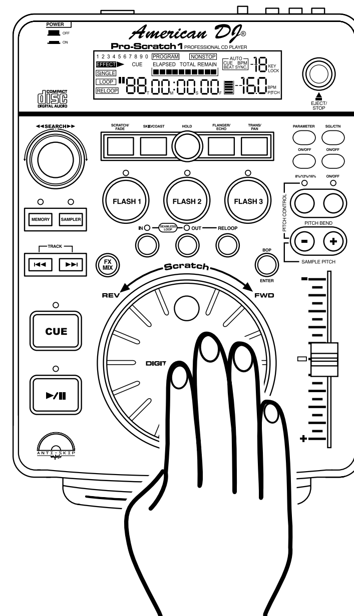
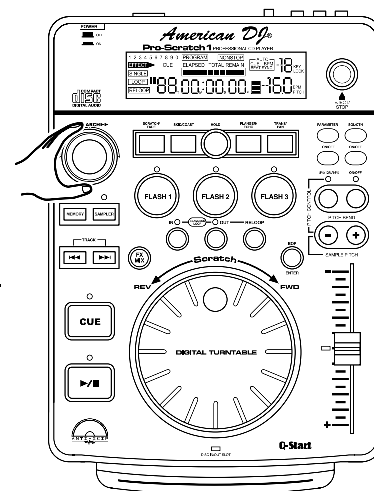


Figure 13



8. ESCANEANDO (FAST FORWARD / FAST REVERSE)

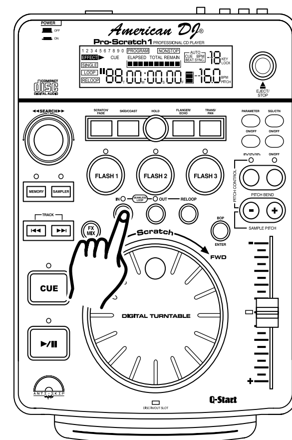
Esta función permite una búsqueda rápida a través de un CD o Tema. Para ello gire el **SEARCH WHEEL (5)** en sentido de las agujas del reloj para un avance rápido y en sentido contrario para un retroceso rápido. Puede escanear en 4 velocidades diferentes hacia delante o hacia atrás dependiendo de cuanto gire la rueda.

Figure 14

9. MARCANDO Y GUARDANDO UN PUNTO CUE:

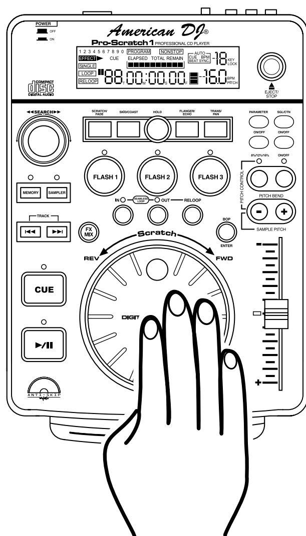
Marcando un punto CUE:

Un punto cue es el punto de partida de una canción cuando apretamos **PLAY/PAUSE (15)**. Puede memorizar cualquier punto de un CD o tema. Puede guardar hasta 4 puntos cue independientes por DISK. 3 puntos cue se pueden guardar en los botones **FLASH 1-3 (6)** y uno en el botón **IN (12)**. Las figuras 15 y 16 detallan los procedimientos para memorizar sus puntos cue. Hay 2 formas de memorizar un punto CUE:



1) Puede presionar el botón **IN (12)** al vuelo (mientras suena el CD). Esto guardará un punto CUE sin parar la música. Apretando el botón **CUE (13)** volverá al punto de la canción memorizado con el botón **IN (12)**. Puede guardar ahora este punto CUE en cualquiera de los botones disponibles **FLASH 1-3 (6).** Apretando los botones **CUE (13), BOP (20)** o **IN (12)** volverá a este punto exacto de canción.

Figure 15



2) También puede usar el **JOG WHEEL (14)** para marcar un punto cue. Mientras el CD está en modo PAUSE o CUE, use el **JOG WHEEL (14)** para encontrar el punto de inicio deseado. Una vez que lo haya encontrado apriete el botón **PLAY (15)** para marcar el punto cue. Apretando el botón **CUE (13)** o el botón **IN (12)** volverá volverá a este punto exacto de canción.

Figure 16

Guardando un punto CUE:

Una vez marcado el punto CUE mediante uno de los dos pasos descritos en la pag 12, puede guardar este punto en uno de los botones **FLASH (6)**. Cada CUE POINT o SAMPLE (Ver creando un sample loop pag 14) puede ser guardado en los botones **FLASH (6)**, no los dos. Una vez guardado el punto CUE o Sample en la memoria pueden ser rellamados en cualquier momento incluso si cambia de CD o apaga y enciende el aparato.
Puede salvar un máximo de 3 puntos cue de un CD y un máximo de 384 puntos cue en la memoria total de la unidad. El **MEMORY BUCKET (53)** en el **LCD DISPLAY (1)** le indicará el máximo de memoria disponible
Para salvar un punto cue:

1) Apriete el botón **MEMORY CUE (12)**, como en la Fig 17. El LED rojo Memory Cue se iluminará indicando que esta memoria está lista para utilizarse. Puede presionar ahora uno de los 3 botones **FLASH (6)** para guardar este punto CUE en la memoria (Fig 18). Después, apretando uno de los botones **FLASH (6)**, el botón seleccionado parpadeará brevemente y el LED rojo se mantendrá encendido para indicar que un punto cue o sample ha sido memorizado. El LED rojo Memory Cue se apagará.

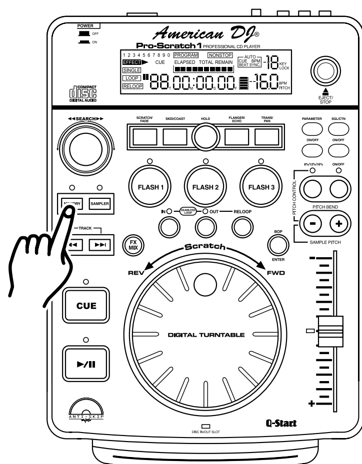


Figure 17

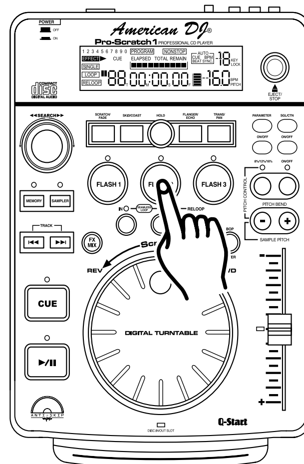
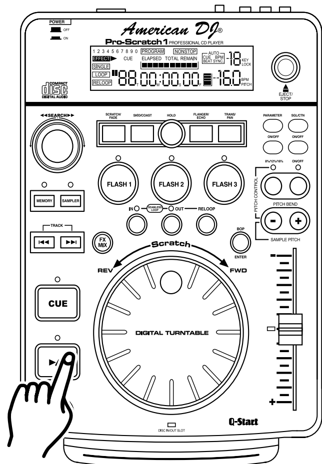


Figure 18

2) Repita los pasos abajo descritos para guardar hasta 3 Puntos CUE. Una vez que han sido guardados los 3 puntos cue, estos se pueden rellamar en cualquier momento. Estos comenzarán a sonar sin interrumpir la reproducción. Asegurese de colocar el mismo CD de donde memorizó los puntos cue en la bandeja.

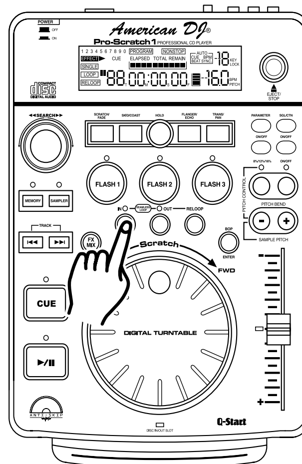
10. CREANDO Y REPRODUCIENDO UN LOOP A TIEMPO REAL

Un seamless loop es un bucle que suena continuamente sin interrupción de sonido. Puede crear efectos en su sesión. Este LOOP no tiene límite de tiempo y actualmente puede crear un loop de una duración del CD entero. Puede crear un LOOP continuo a tiempo real entre dos puntos.



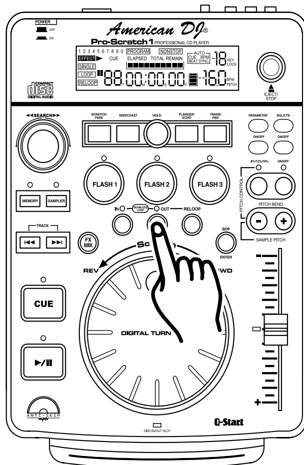
1) Apriete **PLAY/PAUSE (15)** para activar la reproducción

Figure 19



2) Apriete **IN (12).** Este marca el inicio del LOOP A TIEMPO REAL. El LED del botón IN (12) brillará.

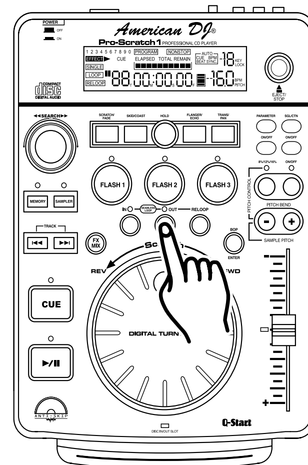
Figure 20



3) Apriete el botón **OUT (18)** para marcar el punto final del SEAMLESS LOOP (Fig 13). Los LEDs **IN (12)** y **OUT (18)** parpadearán indicando que el modo SEAMLESS LOOP ha sido activado.

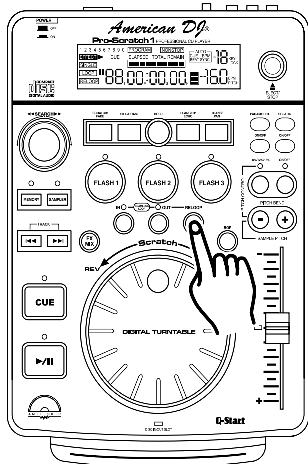
LOOP INDICATORS - Durante un Loop a tiempo real, los indicadores **LOOP (44)** y **RELOOP (45)** brillarán en el **LCD DISPLAY (1)** indicando que el loop está activado.

Figure 21



Saliendo del loop - Para salir del LOOP a tiempo real, apriete el botón **OUT (18)**. Los LEDs de los botones **IN (12)** y **OUT (18)** permanecerán iluminados pero sin parpadear. La música continuará reproduciéndose normalmente (Fig 13). Los LEDs de los botones **IN (12)** y **OUT (18)** seguirán encendidos para recordarle que un loop sigue guardado en memoria.

Figure 22



REPLAY LOOP - La función **RELOOP (19)** le permite rellamar el loop salvado en cualquier momento. Los LEDs de los botones **IN (12)** y **OUT (18)** le que un loop sigue guardado en memoria, que puede reproducirlo en cualquier momento. Para volver al loop, apriete **RELOOP (19)**. Los LEDs de los botones **IN (12)** y **OUT (18)** comenzarán a parpadear de nuevo indicando que el modo LOOP a tiempo real ha sido activado (Fig 14) y su loop guardado comenzará a sonar inmediatamente.

Figure 23

11. EDITANDO UN LOOP:

NOTA: Solo se puede editar el final del loop. Puede crear loops cortos o largos.
Antes de editar un loop a tiempo real, obviamente tendrá que estar en el modo SEAMLESS LOOP.
Si un SEAMLESS LOOP no ha sido creado, siga las instrucciones del punto 10. Si ha creado un SEAMLESS LOOP, apriete el botón **RELOOP (19)** para activar el modo SEAMLESS LOOP (Fig 23).
Para editar el punto final de un loop:

1) Presione el botón **OUT (18)** para volver a la reproduccion normal. (Fig 20).
   Esto desactiva el modo SEAMLESS LOOP y permite editar el punto final del loop.
2) Apriete el botón **OUT (18)** de nuevo para marcar un nuevo punto final de loop (Fig 21).
   - **PARA UN LOOP CORTO:** Presione el botón **OUT (18**) en un punto cercano del tema. (Fig 21).
   - **PARA UN LOOP LARGO:** Presione el botón **OUT (18)** en un punto lejano del tema.(Fig 21).

12. Usando el Sampler:

El Pro Scratch 1 tiene un editor de samples. Puede guardar hasta 3 samples en los botones **FLASH (6).** Puede programar un sample de hasta 6.5 segundos de longitud**.** Un sample puede ser rellamado mientras suena un CD, está en modo PAUSE , o incluso sin CD en el reproductor. Puede reproducir su sample en cualquier momento sin interrumpir la música. Si reproduce un sample mientras suena un CD, este se superpone sobre el tema que esté sonando. Puede reproducir el sample una sola vez o en modo continuo (LOOP).
Como con los puntos cue puede guardar hasta un total de 384 (128 x 3) samples en memoria. El **MEMORY BUCKET (53)** en el **LCD DISPLAY (1)** indicará la memoria libre aproximada.

Para crear un Sample:

1) Cree un loop (ver looping pag 13). ***Si su loop es más largo de 6.5 segundos, no puede ser guardado como sample y será guardado como Punto CUE.***

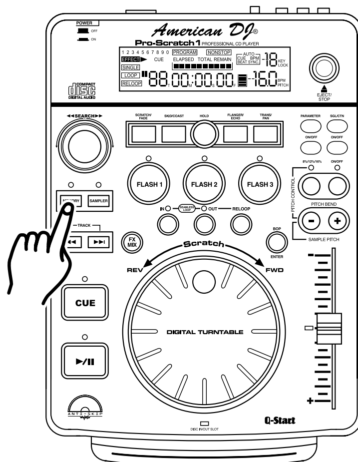


Figure 24

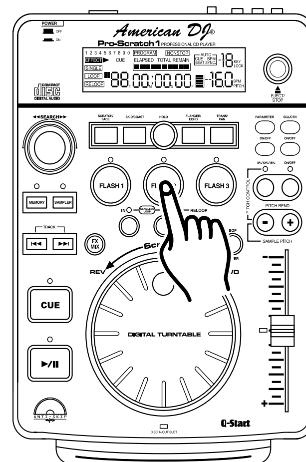


Figure 25

2) Apriete el botón **MEMORY (7)**. El LED rojo del botón **MEMORY CUE (1)** se iluminará indicando que está listo para salvarse.

3) Seleccione uno de los 3 botones **FLASH (6)** donde quiera guardar su loop y apriete ese botón.

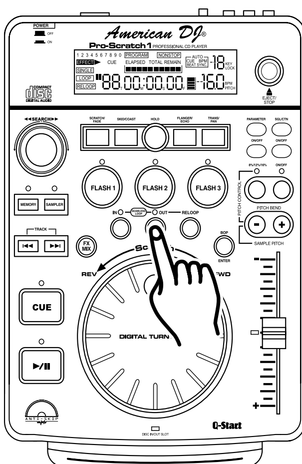


Figure 26

4) El LED rojo del **MEMORY BUTTON (7)** se apagará indicando que el loop ha sido memorizado.

5) En este punto su sample ha sido guardado en memoria. El loop original que ha utilizado para crear el sample continuará sonando hasta que apriete el botón OUT (18), fig 26.

6) El sample puede ser rellamado en cualquier momento mientras la unidad está en modo PAUSE. Para rellamar un sample asegúrese que la función está activa apretando el botón **SAMPLE (8)** hasta que el LED del botón se ilumine. Para reproducir su sample en modo loop deje la función sample activada. Para reproducir su sample una sola vez, desactive la función sample justo después de iniciarlo. Con la función sample activada el sample sonará hasta que desactive la función.

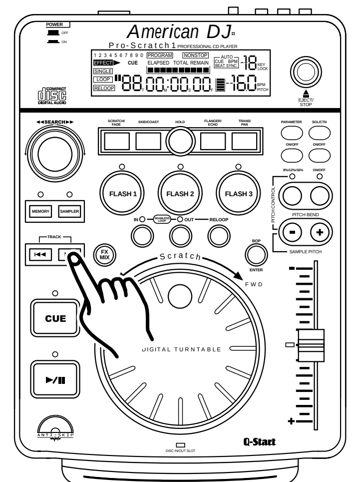


Figure 27

7) Aviso Importante: Si trata de activar su sample sin activar la función sample, el botón ***Flash (6)*** actuará como un punto cue.

Cambiando los parámetros del Sample:

Esta función le permite cambiar los parámetros de su sample, como el volumen y el pitch. El rango de los valores de ajustes de los parámetros para el volumen y el pitch está entre 00:00 to 20:00, siendo 00:00 el valor más bajo. Un valor mayor incrementará el % de pitch o el volumen. Hay que entender que el pitch es un valor de ajuste de velocidad y no de calidad tonal. Estos valores pueden cambiarse momentáneamente. Los valores de ajuste del sample pueden variarse en tres pasos sencillos mientras se encuentre en modo sample.

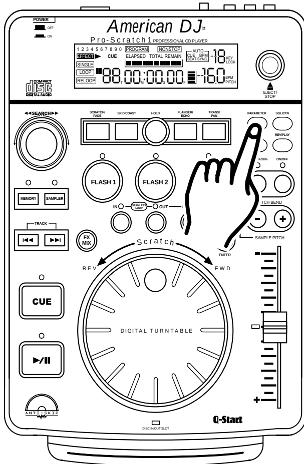


Figure 28

Cambiando los parámetros del Sample - Paso 1:

Mientras suene un sample presione el botón **PARAMETERS (28)**. Un toque mostrará SP 10 00 en el **LCD DISPLAY (1)**. Si vuelve a presionar el botón **PARAMETERS (28)**, se leerá SV 10 00 en el **LCD DISPLAY (1). SP** se refiere al % de pitch y SV se refiere al volumen del sample.
10 00 es su valor por defecto - Normal playback. Cualquier ajuste estará basado en este valor por defecto.

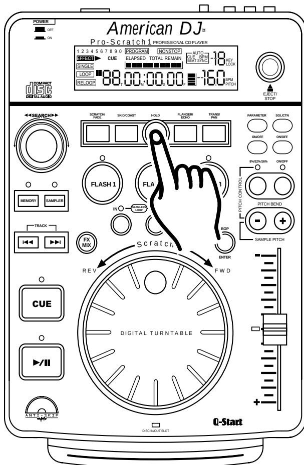


Figure 29

Cambiando los parámetros del Sample - Paso 2:

Función Hold - Este modo le permite guardar y bloquear los ajustes efectuados, si la función no está activada cualquier cambio será momentáneo. Una vez que haya entrado en el modo parámetros puede empezar a hacer sus ajustes.

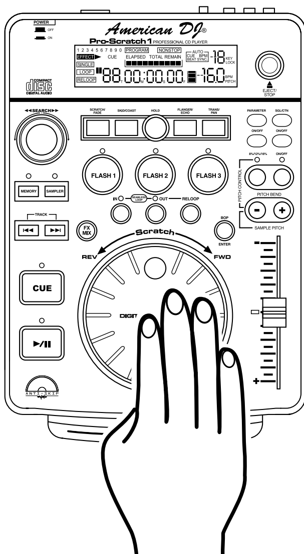


Figure 30

Cambiando los parámetros del Sample - Paso 3:

Utilice el JOG WHEEL (14) para cambiar los parámetros seleccionados. Girando la rueda en sentido de las agujas del reloj incrementará los valores del pitch o del volumen. Girando la rueda en sentido contrario a las agujas del reloj bajará los valores del pitch o del volumen.
Si ha conectado el botón HOLD (2) en el paso anterior, deberá dessactivar esta función para poder guardar los ajustes que haya reqalizado.

13. Reverse Play:

Reverse play le permite reproducir un tema, loop o sample hacia atrás. Esta función se activa apretando el **REV/PLAY BUTTON (26)** fig 31. Esta función reacciona dependiendo de los modos de reproducción:

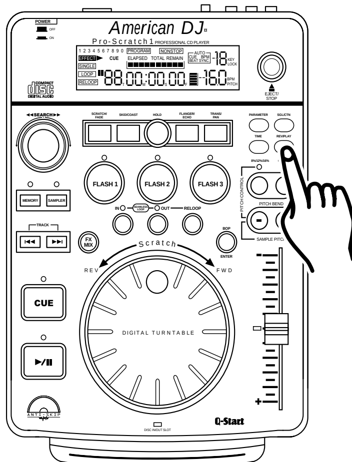


Figure 31

- ***Reverse track/disc play***. En este modo la unidad reproducirá hacia atrás hasta que desactive la función. Si la función reverse no se desactiva la unidad continuará reproduciendo el resto del CD hasta que vuelva al principio Cuando la unidad vuelve al principio automáticamente prepara la primera pista en modo cue. Si la unidad en este modo se deja en pausa continuará reproduciendo en modo reverso cuando vuelva a soltar la pausa.
- ***Reverse loop play.*** En este modo el loop sonará hacia atrás una sola vez. Si la función reverse se desactiva en este momento, el loop sonará de manera normal. Si aprieta el botón **OUT (18)** durante la reproducción en modo reverse el loop continuará sonando hacia atrás hasta que desactive la función reverse.
- ***Reverse sample play.*** En este modo la unidad reproducirá un sample en modo reverse continuamente, hasta que desactive la función reverse. Si selecciona otro sample este también sonará hacia atrás. Si se dispara un sample sobre un tema que esté sonando los dos sonarán hacia atrás hasta que desactive la función reverse.

14. Creando un efecto BOP:

El efecto Bop es parecido a un tartamudeo similar al scratch en un plato. Puede utilizar este efecto para crear efectos espactaculares en su sesión. Crear un efecto Bop es muy simple:

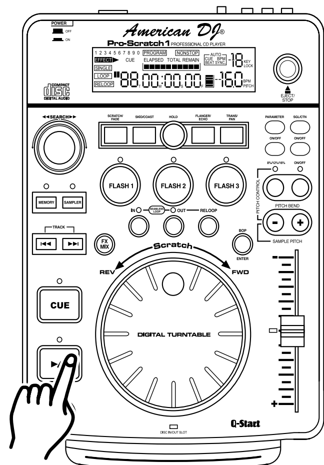


Figure 32

1) Apriete el botón **PLAY/PAUSE (15)** la musica empezará a sonar (Fig 32).

2) Apriete el botón **IN (12)** (Fig 33) en el punto en el que auiera que actúe el efecto BOP.

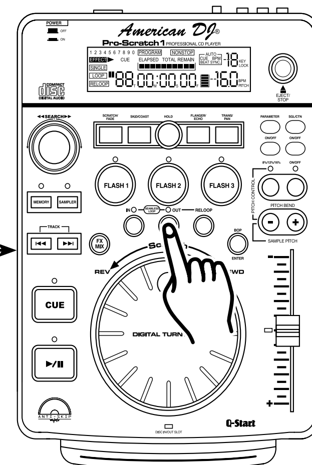


Figure 33

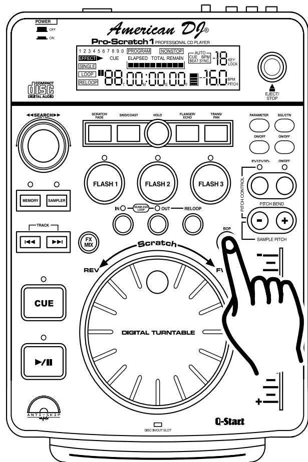


Figure 34

3) dele ahora al botón **BOP (20).** Este producirá un tartamudeo tan rápido como golpee el botón **BOP (20)**. Fig 34.

4) Cuando deje de golpear el botón BOP continuará la reproducción del CD desde el punto donde activó el efecto BOP.

15. FLASH START BUTTONS (6):

Estos botones se usan para guardar sus samples y puntos cue. Solo un sample o punto cue pueden ser memorizados en uno de estos 3 bancos. Cuando un sample es guardado en uno de estos bancos puede utilizar el punto de inicio del sample como punto cue. Los botones **FLASH** puede rellamar cualquiera de los samples/loops guardados instantáneamente mientras suena un CD. Cuando activa el modo sample durante la reproducción apretando uno de los tres botones **FLASH** que tiene un sample guardado, este sample sonará inmediatamente sin interrupción de la música. Si la unidad está en modo sample y el lector está en pausa, apretando cualquiera de los botones **FLASH** que tiene un sample guardado, este sample sonará inmediatamente.

16. CAMBIANDO EL TIME DISPLAY (49 & 50)/TIME BAR (51):

DURANTE LA REPRODUCCION NORMAL**,** apretando el botón **TIME (25)**, cambia la información del display (49, 50, 56, & 57) en el LCD fig 35. Lo siguiente es un resumen de los ajustes de tiempo y sus definiciones:

1) ***ELAPSED*** (57) - Este describe el tiempo en el LCD (49, 50, &52) como tiempo transcurrido de la pista en curso.
2) ***REMAIN*** (56) - Este describe el tiempo en el LCD (49, 50, &52) como tiempo restante de la pista en curso.
3) ***TOTAL REMAIN*** (56) - Este describe el tiempo en el LCD (49, 50, &52) como tiempo total restante del CD.

TIME BAR INDICATOR - Muestra el tiempo en el **TIME METER (49 & 50)** como barras. En el **TIME METER (49 & 50)** la barra depende de la función de tiempo seleccionada **[TOTAL REMAIN (56), REMAIN (56) O ELAPSE (57)]**. Esta barra comenzará a parpadear cuando el tema está a punto de finalizarsin tener en cuenta la función de tiempo seleccionada. Utilice esta barra como recordatorio visual.

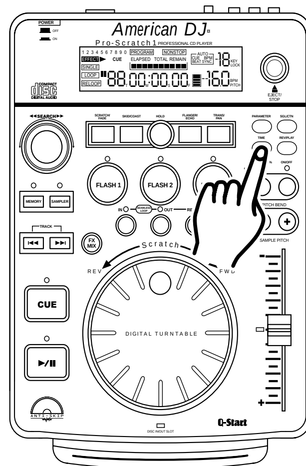


Figure 35

17. FLIP-FLOP™

Esta función actúa como un "piloto automático". Cuando utilice 2 reproductores Pro Scratch 1™ y una mesa American DJ “Q” Deck™, puede reproducir un CD cuando el otro acabe. Puede hacer “Flip Flop™” en modo single, el CD entero, o una combinación de ambos.

FLIP - FLOP single tracks:

1) Conecte su sistema como se describe en la pag 4.
2) ajuste el cross-fader de su mesa American DJ “Q” Deck™ a la posición central.
3) Ajuste sus 2 reproductores Pro Scratch 1™ en modo **SINGLE (43)** deberá indicarse en el **LCD DISPLAY (1)**.
4) Inserte en los 2 Pro Scratch 1™ un CD.
5) Después de marcar los puntos cue, apriete el botón **PLAY/PAUSE (15)** en una de las unidades.
6) Cuando acabe de sonar un tema de la unidad "A", el tema de la unidad "B" comenzará la reproducción.
7) FLIP FLOP™ continuará hasta que desactive la función o apague el equipo.

Flip - Flop modo CDs:

Asegúrese que los reproductores están en modo countinuo, y que **SINGLE MODE (43)** no aparece en el **LCD DISPLAY (1)** de ninguno de ellos. Siga las instrucciones para esta función en modo single. Cuando un CD acabe, el otro comenzará inmediatamente la reproducción.

Nota: Puede combinar la función FLIP FLOP™ entre modo single o CD , seleccionando en sus unidades la opción reproducción single o contínua.

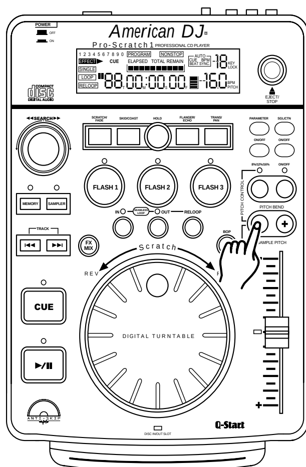
Conectando su Pro Scratch 1™ a una mesa American DJ “Q” Deck™ con control “Flip Flop™”: Asegúrese de conectar los cables minijack 1/8” desde la conexión de control en la parte trasera de su Pro Scratch 1 a la conexión de control de la parte trasera de su mesa American DJ “Q” series.

17. PITCH BENDING:

Esta función aumenta o disminuye momentáneamente la velocidad de sus CD's. Hay dos formas de operar esta función, con los botones **(-) & (+) PITCH (21 & 22)** o con el **JOG WHEEL (14)**. El máximo % de pitch permitido es de +/- 100%. La función pitch bend trabaja conjuntamente con la regleta de **PITCH (17).** El rango de la regleta de **PITCH (17)** puede variarse entre +/-8%, +/-12%, o +/-16% (ver cambiando "PITCH SLIDER PERCENTAGE RANGE" pag 20). Ejemplo, si ajusta la regleta de **PITCH (17)** al 2% la función del pitch bending comenzará en el 2% y continuará hasta un máximo de -/+100%.

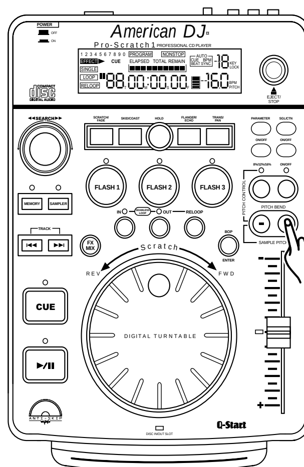
PITCH BEND BUTTONS (21 & 22):

El botón **(+) PITCH BEND (22)** permite una subida momentanea y el botón **(-) PITCH BEND (21)** permite permite una bajada momentanea. La variación de pitch es proporcional al tiempo que se mantiene el botón presionado. Ejemplo, si el botón **(+) PITCH BEND (22)** se mantiene apretado continuamente, la velocidad del CD aumenta continyuamente hasta un máximo del 100%. Cuando suelte el botón **(+) PITCH BEND (22)** la velocidad del CD volverá automáticamente a su valor inicial.



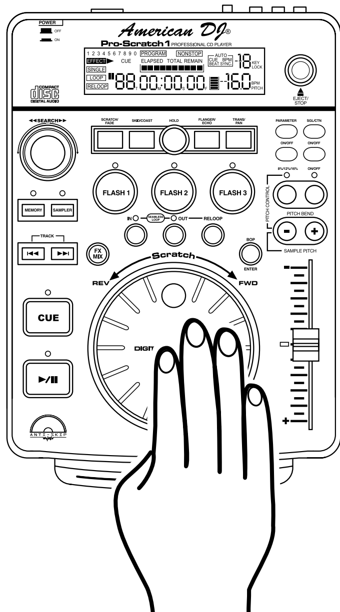
Presionando o golpeando el botón **(+) PITCH BEND (22)** incrementará momentánea-mente la velocidad del tema.

Figure 36



Presionando o golpeando el botón **(-) PITCH BEND (21)** bajará momentáneamente la velocidad del tema.

Figure 37



JOG WHEEL (14):

El **JOG WHEEL (14)** variará momentáneamente la velocidad del tema du-Girando la rueda en sentido de las agujas del reloj incrementará el pitch y girando la rueda en sentido contrario a las agujas del reloj bajará el pitch La velocidad con que gire el **JOG WHEEL (14)** determinará el % de variación del pitch.

Figure 38

18. AJUSTES DE PITCH:

Esta función permite aumentar o disminuir la velocidad de los temas o el "PITCH," esta no es una variación momentánea como el "PITCH BENDING" pag 19. El % de pitch bend aplicable es del +/-16%. El **PITCH SLIDER (17)** sirve para bajar o subir el pitch de reproducción. Si movemos la regleta del pitch hacia arriba el pitch bajará, si movemos la regleta de pitch hacia abajo, el pitch se incrementará.
El rango de actuación del **PITCH (17)** puede variarse entre +/-8%, +/-12%, or +/-16% (ver cambiando "PITCH SLIDER PERCENTAGE RANGE" fig 41). Los ajustes de pitch afectarán a la reproducción, modo reverse, y a los loops. Los ajustes de pitch no afectarán a los samples.

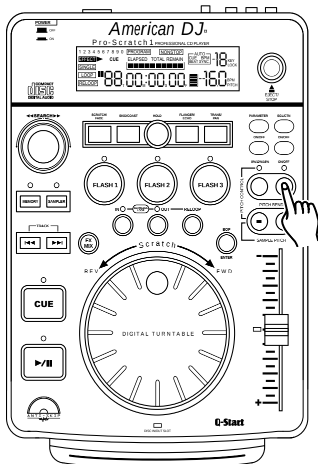


Figure 39

***Activando el Pitch Slider (17)*:** Para activar el **PITCH SLIDER (17)** deberá activar la función pitch. Apriete el botón **ON/OFF (24)** localizada en la sección pitch control. El LED del botón **ON/OFF BUTTON (24)** se ilumina cuando la función es activada. Si la función pitch no es activada no funcionará el **PITCH SLIDER (17)** sin embargo los botones pitch bend trabajarán normal-malmente.

***Usando el Pitch Slider (17)*:** Para utilizar la regleta de pitch (17) deslice el pitch arriba y abajo. Hacia abajo incrementará el pitch hacia arriba disminuirá el pitch. Cuando el deslizador se encuantra en la posición central, se ilumina un LED de color verde, indicando que el pitch tiene 0 % de variación. Este LED le recordará si el pitch está acivado o desactivado.

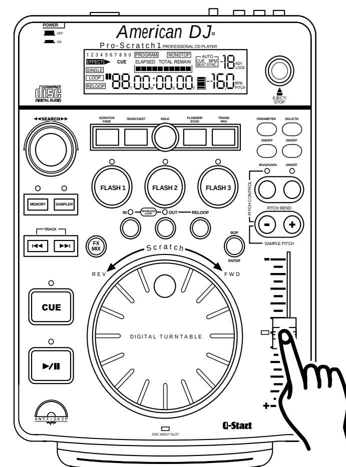


Figure 40

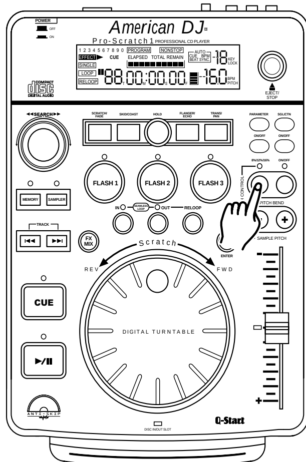


Figure 41

***Ajustando el rango del Pitch Slider (17)*:** Puede cambiar el rango de actuación del pitch (17). Para cambiar el rango de actuación asegúrese que el pitch está activado, ver fig 39. El % de pitch puede variarse entre un 8%, 12%, o 16%. 8% permite el rango mínimo de manipulación y el 16% permite el rango máximo de manipulación del pitch. Para ajustar entre los diferentes valores presione el botón 8% 12% 16% (23). El LED debajo del botón **PITCH PERCEN TAGE** le indicará en qué modo de % de manipulación de pitch se encuentra verde para 8%, naranja para 12%, o rojo para 16%.
Nota, para tener el LED operativo tiene que activar la función pitch.

OPERACIONES BASICAS - CREANDO EFECTOS

El Pro Scratch 1™ incluye nueve efectos. Estos efectos se pueden utilizar por separado o, si lo prefiere, hasta 4 al mismo tiempo. El creador de efectos incluye Scratch, Fade, Skid, Coast, Flanger, Echo, Robot, Transform, and Pan. Es importante entender que solo un efecto de cada banco de efectos puede activarse a la vez, pero efectos de bancos diferentes se pueden activar al mismo tiempo. Ejemplo, el Flanger, Echo, y Robot están guardados en el mismo banco de efectos pero solo puede utilizar uno de ellos. Cuando se activa cualquiera de los efectos, el icono **EFFECT (42)** se mostrará en el **LCD (1)**. Puede utilizar los efectos con sus valores por defecto o ajustar los parametros de cada efecto para una utilización más personal. Los parámetros de todos los efectos son ajustables. Algunos efectos se pueden ajustar más que otros. Los parámetros tienen dos valores ajustables, PR (Parameter Ratio) y PV (Parameter volume). Todos los parámetros volverán a sus valores por defecto cuando la unidad se apague.

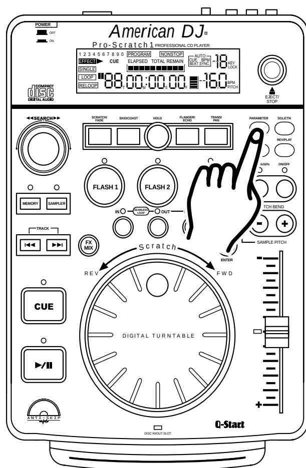


Figure 42

Activando Parameter Mode: Todos los efectos tienen valores ajustables. El cambio en los parámetros determina la reacción del efecto. Active este modo para cualquier efecto presionando el botón **PARAMETER (28)** fig 42. Cuando el modo parámetros está activado el display de tiempo en el **LCD (1)** cambiará para mostrar los parámetros. Algunos efectos se pueden ajustar más que otros. Apretando el botón **PARAMETER (28)** más de una vez, avanzará al siguiente ajuste de parámetros, si no hay más parámetros ajustables, presionando el botón **PARAMETER (28)** volverá a tener el display del tiempo en el **LCD (1).**

HOLD BUTTON: Utilice el botón **HOLD (2**) para bloquear sus ajustes en los parámetros. Si el botón hold no está activado todos sus ajusttes serán momentáneos. Para activar la función hold apriete el botón **HOLD (2)** fig 43. Cuando la función hold llega a ser activada, el botón hold se ilumina de color azul.

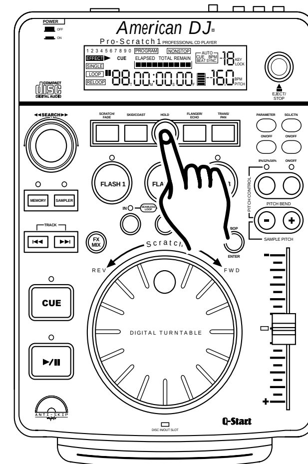


Figure 43

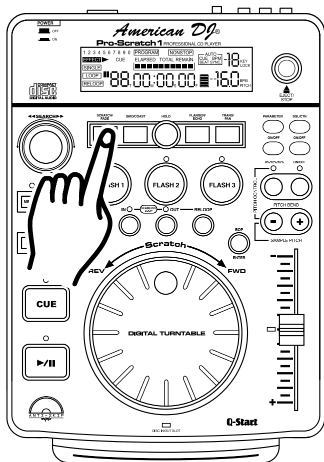


Figure 44

SCRATCH/FADE EFFECT: Este efecto simula a tiempo real un scratch en un plato giradiscos. El efecto fade funde el sonido de entrada o salida. Apriete el botón **SCRATCH/FADE (4)** una vez para activar el efecto scratch (fig 43). Si el efecto se activa el botón **SCRATCH/FADE (4)** se ilumina. Para activar el efecto Fade, asegúrese de que el efecto scratch está desactivado y presione el botón **SCRATCH/FADE (4)** hasta que comience a parapadear. El parpadeo indica que el efecto está activado. El efecto fade fundirá la música de salida Los parámetros del tiempo de fundido pueden ser ajustados entre 0010 y 9990. 9990 es la longitud máxima de fundido de salida. El rango de valores va desde 10ms a 10 segundos.

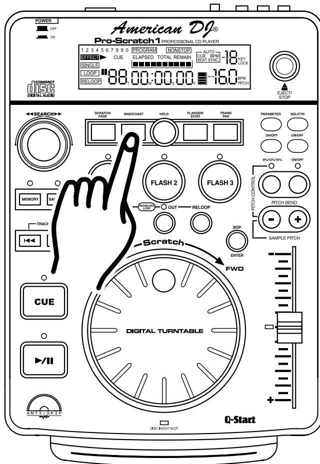


Figure 45

SKID/COAST EFFECT: El efecto Skid simula una repentina parada de un plato giradiscos, como si apretara el botón stop. El efecto COAST simula un arranque lento hasta su velocidad normal o una bajada lenta de revoluciones hasta su parada total como si apagásemos el plato giradiscos. Cuando seleccionamos el efecto SKID el botón **SKID/COAST (3)** se ilumina. Cuando seleccionamos el efecto COAST el botón **SKID/COAST (3)** parpadea repetidamente. El efecto FADE funde el final del tema. Los parámetros de tiempo de Skid y Coast pueden ser ajustados desde 0010 a 9990. 9990 es la longitud máxima de tiempo para los efectos SKID y COAST. El rango de valores va desde 10ms a 10 segundos.

FLANGER/ECHO/ROBOT EFFECT: El efecto FLANGER distorsiona la señal de salida y crea un efecto similar a mezclar dos discos identicos al mismo tiempo El efecto ECHO añade un eco a su señal de salida. El efecto ROBOT distorsiona la salida para simular la voz de un robot. Cuando seleccionamos el efecto FLANGER el botón **FLANGER/ECHO (30)** se ilumina. Cuando seleccionamos los efectos ECHO o ROBOT el botón **FLANGER/ECHO (30)** parpadea repetidamente.

ROBOT EFFECT: El efecto ROBOT se activa con los parámetros del ECHO. Para activar el efecto ROBOT seleccione el efecto ECHO. Después de activarlo entre los parámetros PT active la función HOLD. Ajuste los parámetros de tiempo (PT) a 0010 y use el Jog Wheel para crear el efecto ajustando la profundidad Parameter Ratio (PR).

FLANGER EFFECT: El efecto FLANGER tiene dos parámetros ajustables Parameter Time (PT) y Parameter Ratio (PR). El PT ajustará el modo flanger y el PR ajustará el Rango de Frequencias del Flanger (Flanger Frequency Range)

ECHO EFFECT: El efecto ECHO tiene dos parámetros ajustables, Parameter Time (PT) y Parameter Ratio (PR). El PR ajustará la longitud del eco (tiempo de caida) y el PT ajustará la longitud de abertura.

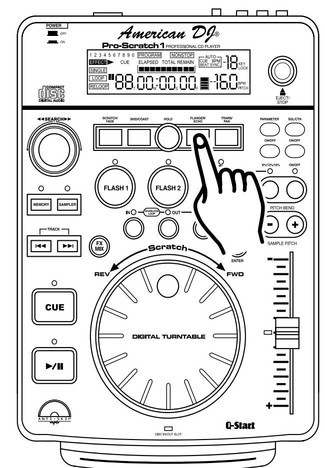


Figure 46

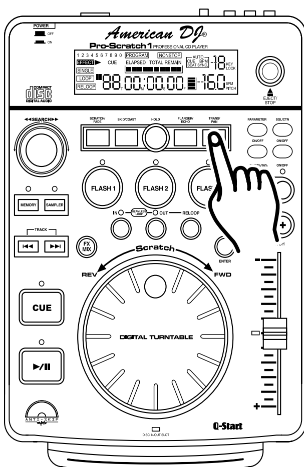


Figure 47

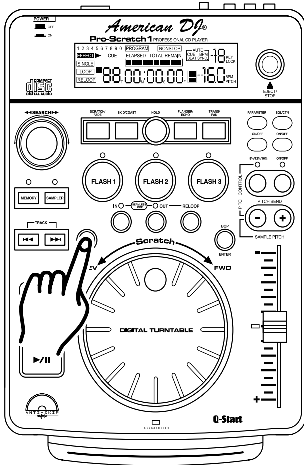
TRANS/PAN EFFECT: El efecto TRANS simula un transformer a tiempo real. El efceto PAN permite panoramizar la señal de salida desde el canal derecho al canal izquierdo. Apretando el botón **TRANS/PAN (29)** una vez activará el efecto TRANSFORMER (fig 47). Cuando activamos el efecto TRANSFORMER el botón **TRANS/PAN (29)** se ilumina. Para activar el efecto PAN presione y mantenga el botón **TRANS/PAN (29)** hasta que parpadee. El parpadeo del botón **TRANS/PAN (29)** indica que el efecto PAN está activado. El tiempo de fundido se puede ajustar desde 0010 a 9990. 9990 es la longitud máxima de tiempo de fundido. El rango de valores para el efecto Pan va desde 10ms a 10 segundos.

TRANS EFFECT: El efecto TRANS tiene dos parámetros ajustables, Parameter Time y Parameter Ratio. El PT ajustará la velocidad de trans y el PR ajustará la longitud sonora del trans. Cuanto más bajo es el PT más rápido actúa el efecto. (PT 0500 = 1/2 second, PT 1000 = 1 second).

PAN EFFECT: El efecto PAN utiliza el valor PT para ir de un canal a otro. PT 0500 es el ajuste por defecto (centro del estereo)

OPERACIONES BASICAS - FX MIX

FX MIX MODE: Esta función permite utilizar los efectos para pasar de un tema a otro, de un tema a un sample o de un sample a otro. FX Mix utiliza los efectos y los botones **FLASH (6)**. La función FX Mix solo trabaja con samples y puntos cue programados en alguno de los tres botones **FLASH BUTTONS (6)**.
Siga los pasos descritos a continuación para activar el modo FX Mix. En el siguiente ejemplo utilizaremos el efecto SKID para pasar de un tema a un sample programado.



PASO UNO: Asegúrese de haber creado un sample y guardelo en el botón **FLASH 3 (6)**(ver creando un sample) Después de que el sample ha sido creado y guardado, comience la reproducción de un tema. Seleccione el botón **FX MIX (11)** para activar el modo FX Mix.

Figure 48

PASO DOS: Después de activar el modo FX Mix, seleccione un efecto. Para este ejemplo elegiremos el efecto SKID. Con el efecto SKID crearemos un efecto de Corte.

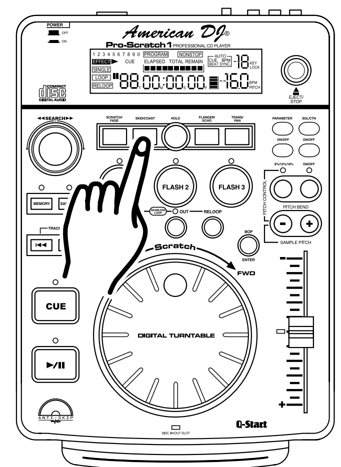
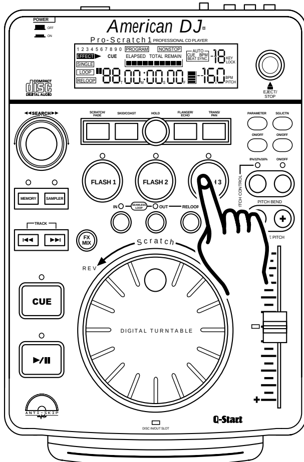


Figure 49



PASO TRES: Cuando esté en el punto del tema donde quiera insertar el sample apriete el botón **FLASH 3 (6)**. Presionando el botón **FLASH 3 (6)** finalizaremos la pista en curso y comenzará la reproducción del sample guardado en el banco Flash 3 El tema finalizará con un efecto de parada de plato e inmediatamente sonará el sample del banco Flash 3.

Figure 50

PASO CUATRO: Para iniciar el FX Mix , golpee el botón **BOP/ENTER (20).** En este punto continuará el efecto con el tema en curso. Siguiendo los pasos 1 a 4 iniciará el FX mix en la pista en curso. Ejemplo; Si utiliza el efecto Break para sus mezclas siguiendo los pasos 1 a 4 creará el efecto y el tema continuará una vez que haya acabado el tiempo del efecto. Debe estar en reproducción en modo continuo para que el efecto funcione correctamente.

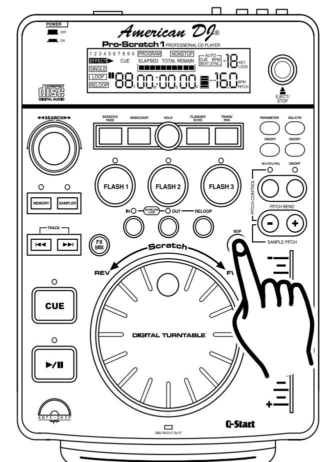
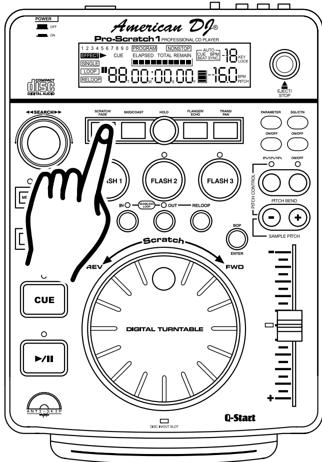


Figure 51

OPERACIONES BASICAS - FX MIX

FX MIX - FADE CONTROL: Esta función trabaja con los efectos FLANGER/ECHO y TRANS/PAN. Esta función usa el tiempo de duración del efecto FADE. Esta función reproduce el efecto seleccionado (FLANGER/ECHO y/o TRANS/PAN) por una duración del tiempo de fundido y luego continúa la reproducción normal. Durante esta función solo actúa el parámetro de tiempo del el efecto FADE - *La pista no se funde.*
Siga los pasos descritos a continuación para activar el control FX Mix - Fade. En el ejemplo siguiente se utilizan los efectos FLANGER y TRANS.



PASO UNO: Asegúrese de tener un CD sonando en modo continuo. Active el efecto FADE . Mantenga presionado el botón **SCRATCH/FADE (4)** hasta que parpadee fig 52.

Figure 52

PASO DOS: Seleccione el botón **FX MIX (11)** para activar el modo FX Mix fig 53.

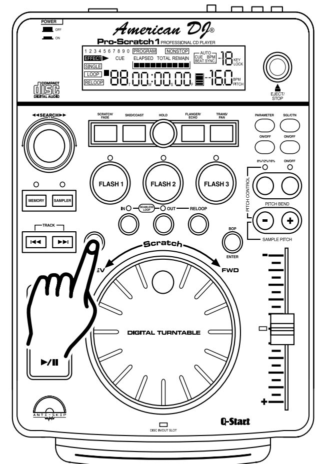


Figure 53

Figure 54

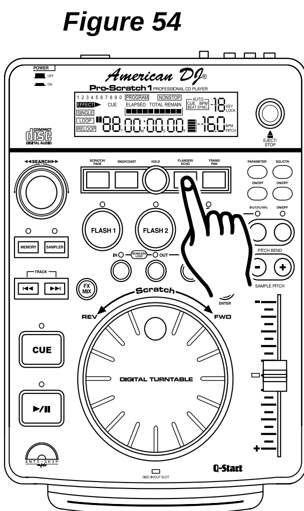
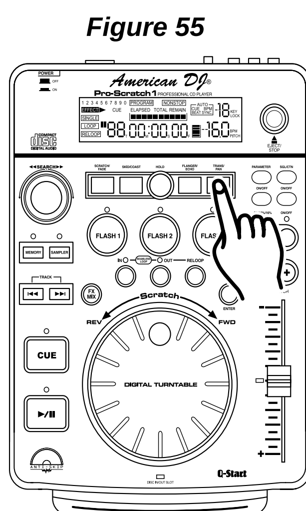
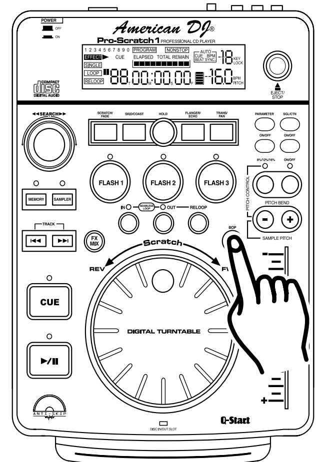


Figure 55



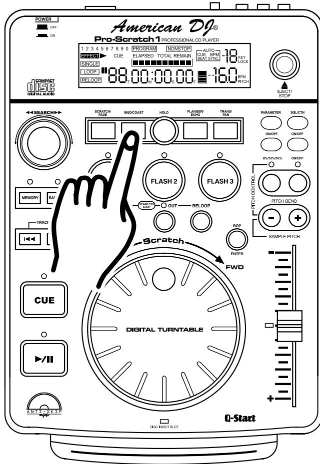
PASO TRES: Después de activar el modo FX Mix seleccione un efecto. En este ejemplo hemos elegido los efectos FLANGER y TRANS.



PASO CUATRO: Para iniciar la función FX FADE, golpee el botón **BOP/ENTER (20).** En este punto el efecto sonará con el valor de FADE ajustado. Cuando el efecto haya sonado la reproducción continuará desde el punto donde terminó.
Debe estar en modo de reproducción contínua para que el efecto funcione correctamente. Si está en modo single volverá al punto cue cuando el efecto acabe de actuar.

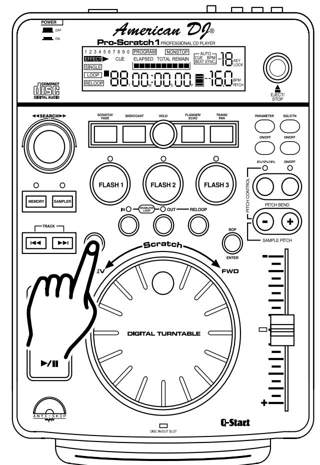
Figure 56

FX MIX - BOP CONTROL: Esta función permite enganchar el efecto COAST o SKID en cualquier punto del tema que esté sonando. El efecto actuará de acorde con sus parámetros y seguidamente continuará la reproducción normal. Siga los pasos descritos a continuación para activar el control FX Mix - BOP.
El siguiente ejemplo se hace con el efecto SKID.



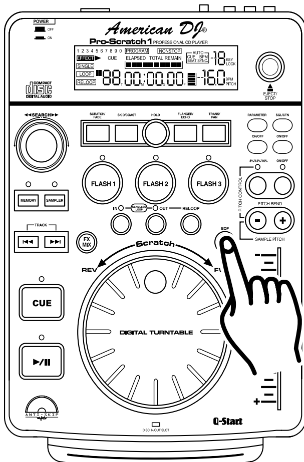
PASO UNO: Asegúrese de tener un CD sonando en modo continuo. Active el efecto SKID . Mantenga presionado el botón **SKID/COAST (5)** hasta que se ilumine figure 57.

Figure 57



PASO DOS: Seleccione el botón **FX MIX (11)** para activar el modo FX Mix figure 58.

Figure 58



PASO TRES: Para iniciar la función FX BOP , golpee el botón **BOP/ENTER (20).** En este punto el efecto sonará con el valor de SKID ajustado. Cuando el efecto haya sonado la reproducción continuará desde el punto donde terminó. Puede continuar utilizando este efecto repitiendo los pasos 2 y 3. Debe estar en modo de reproducción contínua para que el efecto funcione correctamente. si está en modo single volverá al punto cue cuando el efecto acabe de actuar.

Figure 59

SIN CRONIZANDO LOS BEATS PER MINUTE (BPM)

La sincronización de Beats se lleva a cabo poniendo los BPM’s de los 2 temas iguales.
Después de ajustar los BPM's de los dos temas, utilice los faders de su mesa de mezclas para bajar el volumen de un tema y subir el del otro mientras mantiene los mismos BPM's. Utilice la regleta de **PITCH (17)** para sincronizar un PRO SCRATCH 1™ con otro PRO SCRATCH 1™ o con otra fuente de sonido. Utilice el crossfader de su mesa de mezclas para pasar de un tema a otro suavemente. Esta es una función que requiere práctica.

COMPACT DISCS

1. PRECAUCIONES EN EL MANEJO DE LOS CD's

- No deje manchas de dedos, aceite o polvo en la superficie del CD. Si el CD está sucio límpielo con un trapo suave y seco.
- No utilice gasolina, disolvente, agua, limpiadiscos, productos químicos,electroestáticos o gamuzas para para limpiar discos.
- Maneje los CD's con cuidado para no dañar la superficie; en particular cuando se saca de su caja.
- No doblar los CD's.
- No aplicar calor.
- No agrandar el agujero del centro del compact
- No escribir en la etiqueta (lado impreso) con un instrumento duro como un lapicero o un bolígrafo.
- Se pueden formar capas de humedad si se lleva el CD desde una zona templada a una fría (en invierno). intente secar el CD con un secador de pelo, etc.

2. PRECAUCIONES DE ALMACENAMIENTO

- Después de reproducir un DC, sáquelo del reproductor
- Guarde siempre los CD's en su estuche para protegerlos de posibles daños
- No deje DC's en las siguientes zonas:
  - a) Areas expuestas a la luz directa del sol durante largos periodos de tiempo.
  - b) Areas con gran acumulación de suciedad y humedad alta.
  - c) Areas con calefacción interna, etc.

ESPECIFICACIONES

GENERAL	**Model: American DJ® Pro Scratch 1 - Professional Compact Disc Player**		
Type:	Slot loading, digital compact disc audio player.		
Disc type:	Standard size compact discs only (5 in / 12 cm discs)		
Dimensions:	3 1/4” ~ 4 1/2” H x 8 1/2” W x 10 3/8” L (217.5 mm x 81.8 mm x 306 mm)		
Installation:	Place on flat surface or mount in flat case		
Weight:	4 1/2 Lbs. / 1 3/4 Kgs		
Power supply:	AC 115/230V, 50/60Hz		
Power consumption:	14W		
Environmental conditions:	Operational temperature:	5 to 35˚C	(41 to 95˚F)
	Operational humidity:	25 to 85%	(no condensation)
	Storage temperature:	-20 to 60˚C	(4 to 140˚F)
Accessories:	Connecting RCA Cable (2 sets for left and right channels)		
	Control 1/8” miniplug type (3 feet)		

AUDIO SECTION

Quantization:	16 bit linear per channel
Sampling rate:	44.1 kHz at normal pitch
Over sampling rate:	8 times
D/A conversion	16 bit
Frequency response:	+/- 1 dB 20 Hz to 20,000 KHz
Output level:	2.0V +/- 1dB
Load impedance:	47k ohm or more

AUDIO CHARACTERISTICS (TEST DISC: TCD-782, LOAD=47Kohm)

ITEM	NOMINAL	LIMIT	CONDITION
Output level	2.0Vrms+/-1dB	2.0V+/-1dB	1KHz,0dB
Channel balance	0.5dB	1.0dB	1KHz,0dB
Frequency response	+/-0.5dB	+/-1.0dB	20Hz-20KHz,0dB
De-emphasis response	+/-2.5dB	+/-3dB	16KHz, -20dB
Channel separation*	82dB	75dB	1KHz,0dB
T.H.D. + NOISE*	0.02%	0.025%	1KHz,0dB
S/N ratio (IHF-A)*	84dB	75dB	1KHz.0dB
Phones max. output	10mW	8mW	1KHz,THD=10%

*NOTE: * With 20KHz low pass filter.*

SEARCHING TIME (TEST DISC: TCD-792)

ITEM	NOMINAL	LIMITS	CONDITION
Short access time	1.7sec	4sec	Play next track
Long access time	3sec	6sec	Track 1 ->Track 20
			Track 20 ->Track 1

PLAYABILITY

ITEM	NOMINAL	LIMIT	CONDITION
Interruption	1000um	700um	TCD-725
Black dot	1000um	600um	TCD-725
Finger prints	75um	65um	TCD-725
Eccentricity	210um	140um	TCD-712,713 NO TRACK JUMP
Vertical deviation	1mm	0.54mm	TCD-731R

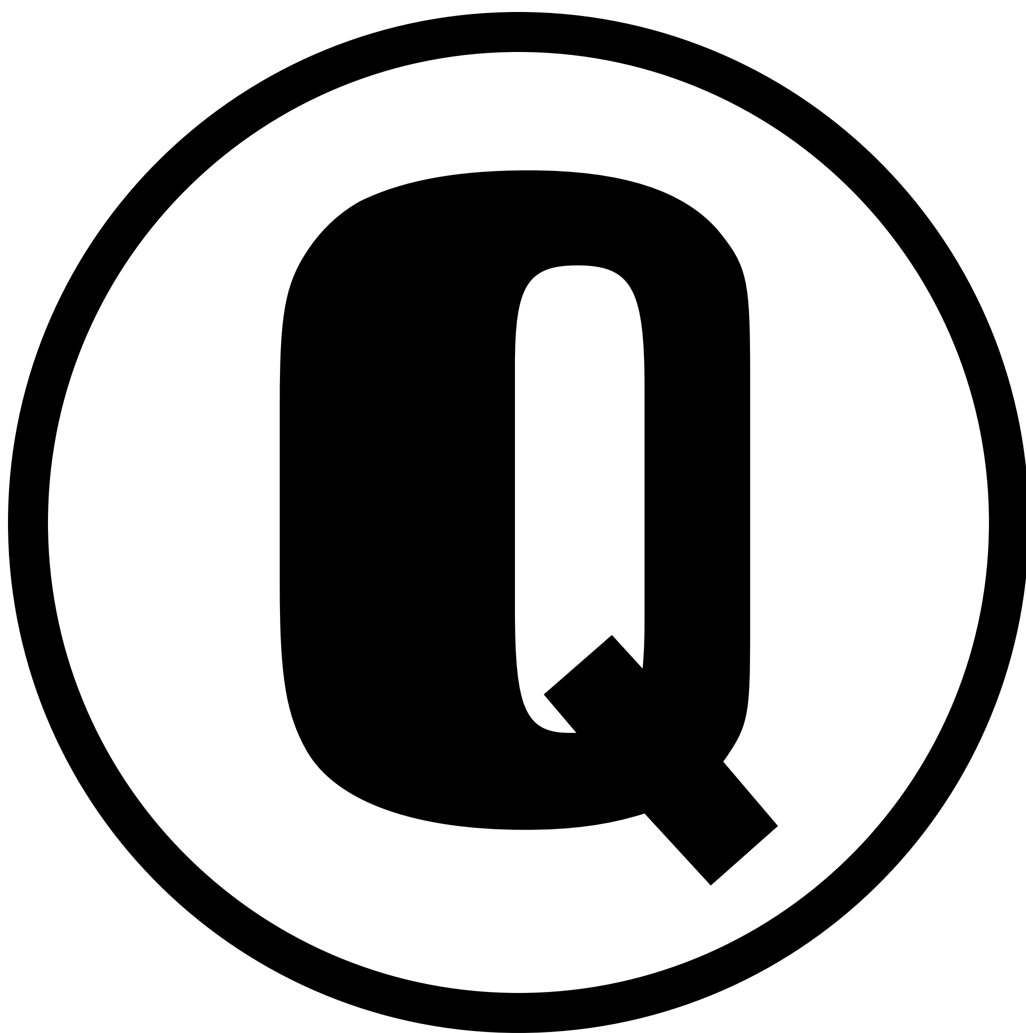
PICK-UP

System	Object lens drive system optical pick-up
Object lens drive system	2 dimensional parallel drive
Tracking detection	3 spot beam detection
Optical source	Semiconductor laser
Wave length	780nm

NOTES:

Las especificaciones y diseño están sujetas a cambios sin aviso sobre el propósito de sus mejoras.







American DJ Audio World Headquarters:
4295 Charter Street Los Angeles, CA 90058 USA
Tel: 323-582-3322 Fax: 323-582-3311
Web: www.americandj.com E-mail: info@americandj.com